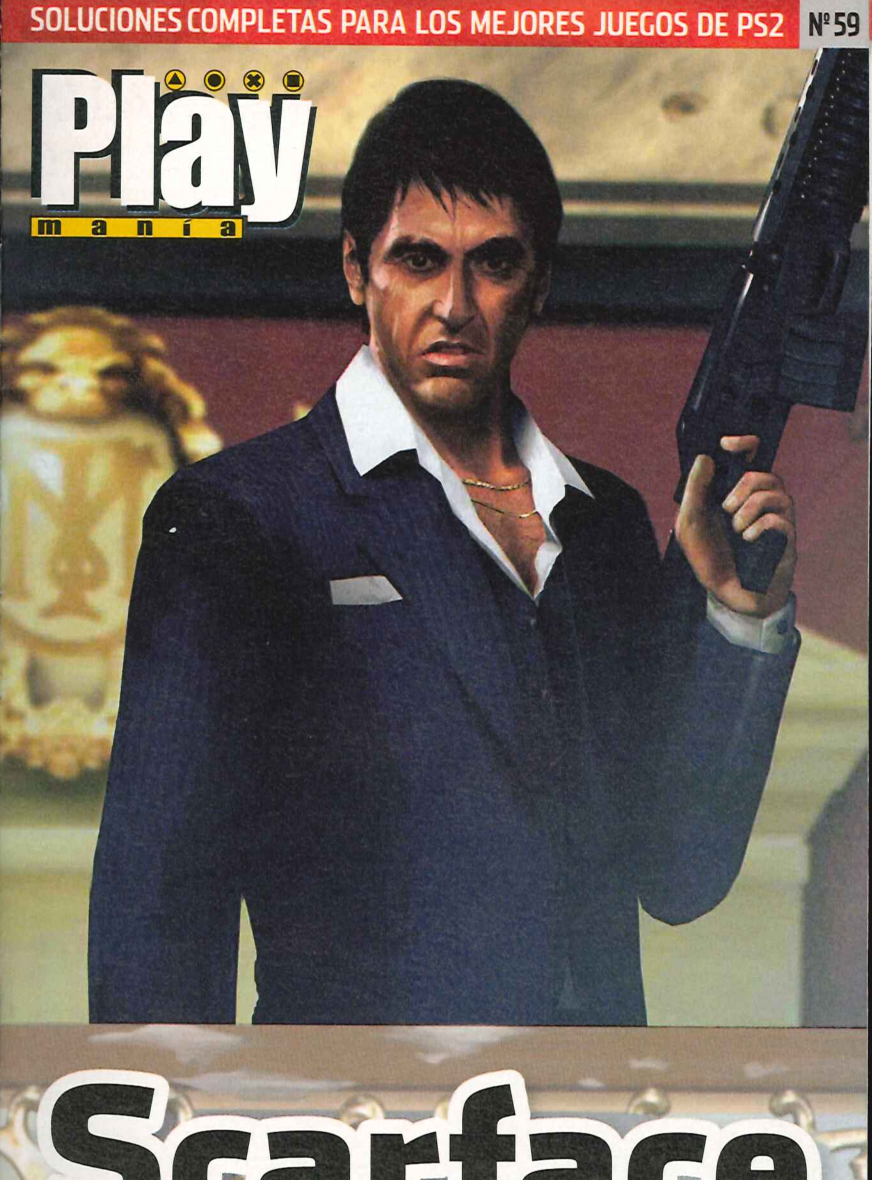
SOLUCIONES COMPLETAS PARA LOS MEJORES JUEGOS DE PS2

Nº 59

Play manía



Scarface

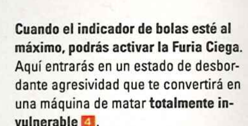
Misiones • Trucos • Mapas detallados

¿Tony Montana muerto? Ya les gustaría a muchos. Y es que no sólo está más vivo que nunca, sino dispuesto además a resurgir cual ave fénix de sus cenizas y levantar de nuevo su poderoso imperio. Eso sí, si quieres que vuelva a ser el más grande entre los grandes, ni se te ocurra saltarte una coma de estos consejos. De lo contrario, serás presa fácil de cualquier hampón de poca monta.

CUESTIÓN DE BOLAS







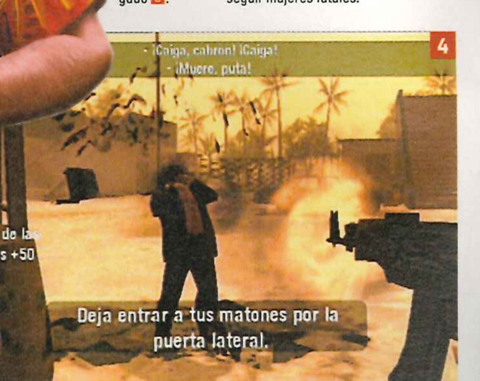
La acumulación de bolas es uno de los aspectos que te ayudarán a progresar con éxito dentro del juego. Para conseguirlas **deberás llevar a cabo actos que demuestren que estás dotado de un buen par de "agallas"**. Los más comunes son:

- **Burlarte de un enemigo** una vez que lo hayas mandado al otro barrio y **gritar obscenidades** a tus adversarios en mitad de un tiroteo 1.
- **Realizando todo tipo de temeridades al volante**, como adelantamientos al límite o invadir el carril contrario 2.
- **Intimidando a los cabecillas** de las bandas, lo que además te servirá para hacer disminuir la presión de las pandillas callejeras.
- **Una última forma**, y la más complicada, **es empleando el disparo manual** (sólo stick derecho, sin fijar con L1) durante los tiroteos, algo que normalmente resulta muy arriesgado 3.

Cuando el indicador de bolas esté al máximo, podrás activar la Furia Ciega. Aquí entrarás en un estado de desbordante agresividad que te convertirá en una máquina de matar **totalmente invulnerable** 4.

Por cada enemigo que mates en este estado **recuperarás una porción de tu salud**, por lo que se hace especialmente recomendable que la utilices cuando estés bajo de energía y cercado por un buen número de enemigos.

Otra buena ventaja que ofrece la acumulación de bolas, las cuales puedes seguir reuniendo aunque el indicador esté al máximo, es que te permite conseguir mujeres fatales.



LA REPUTACIÓN

Qué sería de cualquier gángster sin una buena reputación? Absolutamente nada. Pues aquí es lo mismo. Para que Tony Montana consiga ir trepando puestos dentro del escalafón criminal, **será vital que adquieras puntos de reputación.**

Existen ocho niveles de reputación, a través de cuales irás ascendiendo en función de la puntuación que vayas acumulando. Estas son las principales maneras de obtener puntos:

- **Completando las diversas misiones,** lo que te abrirá además la posibilidad de **comprar tapaderas**, acto que a su vez hará que tu reputación se incremente todavía más 1.
- **Terminar misiones** también provocará que se vayan desbloqueando los artículos de la lista de exóticos, con los cuales, entre otras cosas, podrás convertir tu casa en un palacio y a ti mismo en un mafioso de reputación 2.

Según avanza el juego, **los puntos necesarios para ir subiendo de rango serán cada vez mayores,** lo que te obligará a realizar grandes operaciones de narcotráfico e invertir los beneficios obtenidos en compras cada vez más sofisticadas y glamurosas 3.







INTRODUCCIÓN

Desde lo alto de la escalera, dispara a tus enemigos mientras **te abres camino a la derecha.** Aprovecha para soltar tus primeros improperios e ir ganando bolas. Baja las escaleras y **refúgiate tras la escultura** mientras sigues disparando 1. Cuando despejes el vestíbulo, sigue hasta la **sala de billar** y despacha allí a 4 pistoleros más 2.





EL RETORNO

Tras bajar a los subterráneos, avanza **protegiéndote tras las paredes** para que los disparos no te pillen por sorpresa 1. Avanza sigilosamente y, ya en el exterior de la mansión, **ve por el porche de la izquierda** mientras te encargas de algún que otro enemigo. Cuando se corra la voz de que **viene la policía**, escapa veloz por las escaleras del lado opuesto mientras sigues disparando y provocando para acumular bolas. Cuando llegues al **laberinto de setos,** ve por el camino de la izquierda y serás cercado por una gran **horda de chicanos** que se abalanzan sobre ti. **Activa el modo Furia Ciega** y aniquílalos sin contemplaciones mientras recuperas salud 2. Luego, sigue avanzando por el camino de enfrente y verás cómo un **dispositivo policial** toma tu mansión.



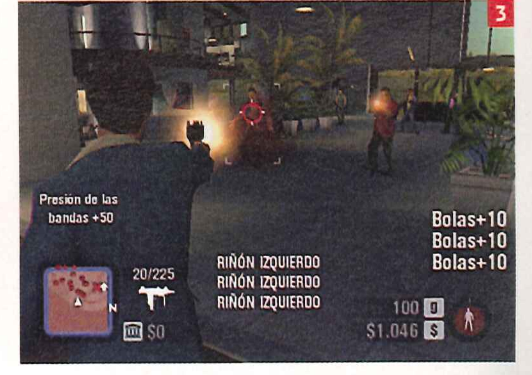


CAMINO PARA LLEGAR A SOSA

01 LITTLE HAVANA







1. FÉLIX

Para empezar, **tu colega Félix te pedirá que vayas a hablar con Coco.** Una vez que lo hagas, **acércate al traficante** que aguarda a unos metros y práctica la venta de drogas con él 1.

Cuando ya estés familiarizado con las "artes" del tráfico a pequeña escala, **acércate al "camello" que aguarda escaleras arriba** y véndele una dosis de cocaína pulsando ● dentro de la zona de éxito 2.

Cuando tengas el dinero, **selecciona un coche y conduce hasta la mansión**, donde podrás sobornar a los policías para que te dejen recuperar tu propiedad.

En cuanto vuelvas a ser dueño de tu hogar, sube hasta tu despacho y ármate bien.

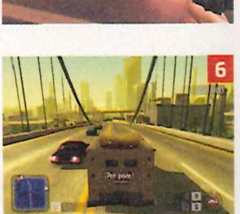


2. GASPAR GÓMEZ

Una vez en la casa de Gaspar Gómez, **sube sigilosamente por la rampa** en curva y abre fuego por sorpresa y a discreción contra los mafiosos que aguardan en el salón 3.







Emplea la Furia Ciega sólo si te ves en las últimas, ya que en el extremo opuesto de la sala puedes recoger un **botiquín** que te ayudará a recuperar la salud perdida.

Sigue avanzando, dirígete hacia la izquierda y **aprovecha la siguiente pared para sorprender a tu enemigo** y ejecutarle. Después **sube al segundo piso y mira el mapa** con atención para localizar bien a tus enemigos y poder acribillarlos.

Al llegar al último piso, tendrás que **pelear cuerpo a cuerpo con un matón** de Gaspar. Usa ■ para empujar cuando se acerque o levante y después propínale una buena serie de puñetazos con L1 y R1 4.

Tu objetivo ahora será alcanzar el aparcamiento. Ábrete paso hasta el ascensor mientras **esquivas las balas del helicóptero** y después sigue combatiendo enemigos en el garaje hasta poder subir al furgón blindado 5.

Nada más salir del edificio, **consulta el mapa** para poder tomar adecuadamente la autopista y avanza a toda velocidad hacia tu objetivo.

Para desembarazarte de los coches que te persiguen, empújalos para que colisionen entre ellos o con los que vienen en sentido contrario 6.

Una vez que llegues al banco, **ingresa el dinero tras hablar con Jerry.** Procura acertar en la zona de éxito o te cobrarán una tasa de interés desmesurada. Y ahora mismo no estás para tirar el dinero, ¿verdad?



CARRERAS DE TRAFICANTE

Dispersas a lo largo de Miami y de algunas islas, puedes ver unas banderas a cuadros que te informan de la posibilidad de disputar una carrera 1. Estas competiciones, que pueden ser en modo contrarreloj o contra otros adversarios, te brindarán la posibilidad de ganar una buena suma de dinero si sales victorioso en ellas. Así que ponte al volante de uno de tus mejores coches y corre en busca del premio 2.



PROVEEDORES

Cuando hayas resuelto con éxito una pista de Félix (a las que más tarde se unirán las de El Sandman), se te abrirá la **posibilidad de negociar con un proveedor** de cocaína 1. Para hacerlo con éxito tendrás que **superar un minijuego** de parar una barra roja creciente en un punto determinado, lo que te supondrá unas condiciones de negocio más interesantes 2. **Si fracasas** en el minijuego y no acuerdas un trato, tendrás que poner pies polvorosa...

Además, otro factor importante para que las condiciones de venta sean óptimas es que la presión de las bandas sea baja. Esto lo puedes conseguir pagando directamente a las bandas dentro del menú de presión o distribuyendo cocaína entre los pequeños camellos de los distritos.

Según avances en el juego, el rango de los proveedores y la cantidad de coca dispuestos a suministrarte irán también en aumento 3. No tardarás en tener que **transportar cargamentos** de droga desde las islas a Miami en los que serás acosado por piratas y guardacostas 4.

Si la presión es baja no tendrás que negociar también con guardas que protegen a los proveedores, el acoso en el mar será menor y podrás elegir la embarcación con la deseas realizar el viaje de vuelta a Miami.











9


10

3. PEDRO' SPAWN SHOP

Tu objetivo aquí será **deshacerte de tres cajas** de sospechoso contenido en menos de cinco minutos.
Conduce la furgoneta para desembarazarte del cargamento sin llamar mucho la atención, o lo que es lo mismo, **sin golpear a los transeúntes o chocar** contra el mobiliario urbano 7.

Tras recoger la última caja, deberás **despistar a la policía.**
Para conseguirlo, **pisa fondo y haz rápidos giros** que despisten a las patrullas que te siguen.
Una vez que salgas del radio de acción policial, quedarás libre de su presión. Después sólo te quedará **abandonar la carga en la gasolinera** señalada y regresar a la tienda de Pedro 8.

↘ ARTÍCULOS EXÓTICOS

La **compra de artículos exóticos** es algo fundamental a la hora de lograr que la reputación de Tony Montana se incremente de forma ostensible. Dentro de la **lista de exóticos**, puedes encontrar artículos de todo tipo y precio, desde objetos de decoración accesibles para cualquier bolsillo hasta rarezas de superlujo sólo aptas para cuentas corrientes bien engrosadas.
En la **lista de automóviles** puedes acceder tanto a coches descapotables y deportivos 1 como a poderosos camiones blindados, mientras que en **la de barcos** tus opciones van desde simples barcas hasta ostentosos yates 2, pasando por veloces lanchas motoras que te resultarán muy prácticas para el contrabando de droga.
En cuanto a los **objetos para la mansión**, puedes adquirir desde muebles de decoración que darán algo más de alegría a tu hogar hasta artículos únicos, donde encontrarás objetos de lo más estrafalario 3. Tanto unos como otros, una vez comprados, los puedes colocar en el lugar que más te plazca dentro de tu casa. También puedes **adquirir negocios de elevado standing** que te auparán aún más dentro del mundo de la alta sociedad, así como cambiar radicalmente el aspecto general de tu mansión 4.


1



2



3



4

4. CABANA CIGAR

Una **persecución en barca** en la que tendrás que **recuperar unos papeles.** Durante la primera parte, **sigue a la lancha de la contable** desde una distancia prudencial, **esquivando los barriles y recogiendo** los primeros papeles que caigan al agua 9. Cuando te acosen **matones en barcazas**, reprímeles con tu ametralladora, pero sin dejar que la contable se aleje. Cuando recojas diez papeles, acaba con la barca de la contable y regresa a la tienda 10.

↘ LAS PISTAS DE FÉLIX

Una vez que establezcas contacto con tu compañero Félix, éste te proporcionará diversas pistas que podrás localizar en el mapa de la ciudad 1. Estas pistas no consisten en otra cosa que en misiones de diversa índole que deberás resolver satisfactoriamente. Aquí tendrás que salir airoso de tiroteos múltiples, cobrar deudas 2, realizar entregas de material sospechoso, pegar palizas, escoltar a diferentes personajes, eliminar a líderes de otras bandas, etc. Cumplir con éxito uno de estos encargos te supondrá como premio poder ponerte en contacto con un proveedor de droga.


1


2



11



12

5. OAKLEY DRIVER-IN THEATRE

Tendrás que acabar con una banda de camorristas cuyo principal divertimento es asaltar el autocine en sus coches y destrozar todo lo que se encuentra a su alcance. Es que hay cada cafre por ahí suelto...
Para acabar con las primeras dos tandas de maleantes que aparecerán, **embiste primero con tu coche sobre los suyos** para aturdir a los conductores y obligarles a bajar 11. Después, ya sea desde tu propio vehículo o bajándote de él, acaba con ellos a tiro limpio.
Tu contendiente final será **el cabecilla de la banda,** que intentará ametrallarte desde su jeep. Como a estas alturas lo más probable es que no dispongas de ningún automóvil, **corre hacia el jeep del cabecilla en zig-zag** intentando esquivar sus balas 12. Cuando estés lo bastante cerca, sírvele una larga ráfaga de ametralladora hasta vaciar el cargador.
Con un solo ataque no conseguirás derrotarle. No te pongas nervioso y **repite la misma táctica hasta inutilizar su vehículo** por completo. Luego acribilla a sus dos ocupantes 13.
No te preocupes por las balas o la salud. Cuando te hagan falta, puedes recoger **munición** y **botiquines** dentro de los servicios y la cabina de proyección del autocine.

13


14


15

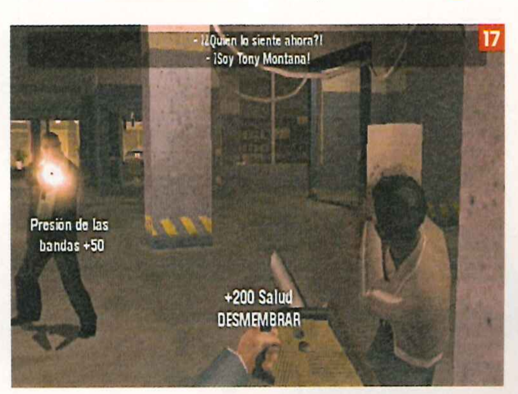

16

6. BABYLON CLUB DE NUEVO

Aquí, simplemente tendrás que **responder a una encerrona** dentro de la discoteca. Comienza disparando a los mafiosos que te atacan desde la pista de baile hasta que consigas despejar medianamente la zona 14. Después **corre hacia el pasillo** de los camerinos, aguarda tras una esquina y dispara por sorpresa a los pistoleros según se vayan acercando a tu posición 15. Si estás bajo de salud emplea la Furia Ciega.

7. LOS HERMANOS DIAZ

Deberás usar tu **sierra mecánica** para aniquilar a tus enemigos. Para atacar, mantén pulsado L1 y ejecuta con R1 y el stick derecho. Tras acabar con los primeros mafiosos y robarles, baja al garaje y sigue acabando con más enemigos. **Ve primero a por los que aguardan con armas** de fuego en el exterior, ya que sus disparos son más dañinos 16. Luego, ve al garaje de al lado y sigue atacando. Si lo necesitas, emplea la furia para recobrar fuerzas 17.



17


18


19


20

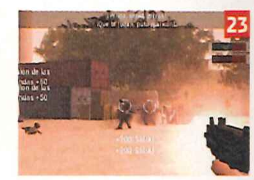
Al terminar, recoge alguna **micrometralleta** de algún enemigo caído y **ve a por Edgar**, que intentará refugiarse en las oficinas del concesionario. **Aprovecha las columnas para resguardarte** de sus disparos y luego acribíllale a balazos 18.
Tras matar a Edgar, **su hermano Alfonso escapará en un coche**. Coge el **deportivo** del concesionario y síguele a toda velocidad.
Cuando le tomes el rebufo, ametrállale sin descanso hasta que su vehículo arda en llamas 19. Alfonso no tardará en bajarse del coche y podrás acabar con él a placer.

8. HAVANA STORAGE

Tu primer objetivo aquí será despejar el almacén de matones y demás personajes de mal vivir. Para conseguirlo fácilmente, **protégete tras las cajas** y los contenedores y vuélale la cabeza a todo el que la asome 20. Búrlate de tus víctimas para acumular bolas: después tendrás que utilizar la furia ciega. Cuando despejes el patio, elimina al molesto **francotirador del tejado** para que después no te dé problemas 21.
Una vez **dentro de la oficina**, acércate al cuarto del fondo y elimina al gerente y a sus guardaespaldas mientras sigues acumulando bolas 22.
En cuanto lleguen más mafiosos, **regresa corriendo al patio exterior,** entra en el modo furia ciega y arrasa con todos los pistoleros que osen acercarse a los camiones de coca 23.
Si logras que, **al menos, uno de los camiones de droga no explote** en mil pedazos, habrás superado la misión.


21


22


23

02 DOWNTOWN

1. FREEDOM TOWN DE NUEVO

Comienzas con **una emboscada en un campo de refugiados** abandonado. Como no tienes ningún arma a tu disposición, reduce a los primeros matones con los puños y recoge uno de sus **machetes** 1. Después **escóndete tras una de las múltiples casetas** y sorprende al primer mafioso armado que se acerque 2. Cuando ya disfrutes de un arma de fuego, resguárdate tras una esquina y ve eliminando a los enemigos según vayan acercándose. Ve acumulando bolas y **entra en modo furia cuando el número de pistoleros rivales sea considerable** 3. Como todavía quedarán algunos, **corre a subirte a un tejado**, donde tendrás mejor visión, y acaba con los que queden 4.




1


2


3


5

Ahora toca enfrentarse a la segunda parte de la misión, donde tendrás que **eliminar a Pablo**. Y el muy pillo quiere escapar de ti por el agua. Como si el mar fuera un obstáculo para Tony... Coge la lancha que verás en el muelle y sal tras él a toda pastilla. Para eliminarle fácil y rápidamente, **colócate justo detrás de la lancha** que pilota tu rival, bien pegado a ella, y ametrállale sin descanso hasta hacerle volar por los aires 5.

2. O 'GRADY 'S LIQUOR STORE

Aquí, simplemente deberás **proteger la licorería** y evitar que tres oleadas de enemigos destrocen el material.
Usa la escopeta y empieza repeliendo a los que entran por la puerta principal 6. Cuando acabes con todos ellos, **vuelve de nuevo a la trastienda** y machaca también a los que intentan acceder por ahí 7.
Por último, regresa a la parte frontal y finiquita a los últimos que entren 8. **Si actúas con rapidez**, lograrás que no sea destruido demasiado material. Así que no te andes con chiquitas y no te lo pienses dos veces a la hora de desplazarte por la licorería.




7

MUJERES FATALES

A medida que vayas sumando puntos de reputación durante el juego, se te abrirá la posibilidad de conseguir **mujeres fatales para que den algo más de alegría a tu mansión**. En el mapa se iluminará una señal que te avisará de la presencia de una mujer fatal dispuesta a ser una empleada tu imperio 1. Entonces simplemente tendrás que **acudir al lugar en cuestión, normalmente un bar o un centro de ocio, y convencerla** de que vaya a tu mansión pulsando repetidamente ● 2. Por cada mujer fatal que consigas captar, **obtendrás apreciables mejoras** en cuanto a salud, bolas y resistencia se refiere.


1


2

TRÁFICO CALLEJERO

Aparte de vendérsela a los dueños de tus tapaderas, la "mercancía" que robes a los miembros de otras bandas puedes venderla a los múltiples camellos que verás en las calles de la ciudad 1.
Para ello, tendrás que superar el minijuego de pulsar ● dentro de la franja de éxito 2. Si lo haces bien, podrás colocarles la mercancía a un precio de lo más interesante, aunque nunca más de cien gramos por cada encuentro.
Además, llevando a cabo estas transacciones callejeras conseguirás que la presión de las bandas se vaya reduciendo paulatinamente. Eso sí, si la presión es muy alta los camellos se negarán en redondo a tener tratos contigo.


1
2







3. FIDEL'S RECORDS AND TAPES

Tu objetivo aquí será recuperar unas **cintas con canciones satánicas**. Primero, regresa a tu coche y corre hacia donde está aparcado el del gerente 9. Antes de alcanzarle, **el gerente saldrá huyendo** y deberás perseguirle a toda velocidad.

Estate atento a sus continuos cambios de dirección y no pierdas de vista a los vehículos que vienen de frente, ya que no resulta muy difícil chocar contra ellos si te despistas.

Cuando llegues a la altura del automóvil del gerente, **embístele tan fuerte como puedas** en la puerta lateral del conductor 10. Insiste en tu empeño. Después de unas cuantas sacudidas su coche empezará a echar humo y reducirá notablemente su velocidad. Aprovecha la avería para seguir embistiéndole sin contemplaciones 11. Cuando logres que el deportivo estalle, el **gerente intentará escapar corriendo**. Baja tú también del coche y corre tras él hasta darle alcance.

Acto seguido, **propínale una buena serie de puñetazos** y terminará entregándote obedientemente las polémicas cintas demoníacas 12.





BLANQUEO DE DINERO

El dinero que vayas acumulando con tus diversas actividades lo puedes blanquear en cualquiera de los bancos de Miami o de las islas 1. A la hora de realizar el ingreso de rigor tendrás que superar también el minijuego de habilidad. Dependiendo del punto en el que detengas la barra roja, las tasas que te impondrá el banco serán mayores o menores 2. Además, estas sedes bancarias serán también los lugares donde guardar las partidas. Hazlo cada poco tiempo o cada vez que tengas en tus manos una suma importante de dinero, ya que te arriesgas a perderlo todo si caes en un tiroteo y si fallas intentando embaucar a la policía.



VEHÍCULOS DE TELETRANSPORTE

Cuando tengas una buena suma de dinero y reputación, podrás acceder a un par de vehículos que te permitirán **acortar el tiempo de tus desplazamientos. La Limo Deluxe es ideal para tus viajes por Miami**, ya que podrás moverte en cuestión de segundos entre tus almacenes y tapaderas 1. Basta con que pidas a tu chófer que te la traiga y después elegir el trayecto que deseas hacer. El **Floatplane**, una especia de hidroavión, **te será muy útil para moverte entre los muelles** de Miami, viajar a las islas o desplazarte de una isla a otra 2. En definitiva, dos vehículos con los que podrás evitar muchos viajes.











4. U-GIN SHOTGUN BAR

Esta misión la realizarás con una nueva y letal colaboradora de Tony, La Asesina. Para empezar, sigue con el coche el recorrido de luces que van apareciendo a tu paso 13. Ten cuidado de no saltarte ninguna o tendrás que volver hasta ella perdiendo un tiempo precioso. Cuando llegues al muelle, salta con el coche de plataforma en plataforma hasta llegar a la última 14. Para realizar bien este último tramo, no pierdas velocidad en ningún momento y orienta el salto del coche en dirección a la plataforma sobre la que vas a caer.

En la segunda parte del encargo, una vez superadas las plataformas, debes volarle los sesos al ex-novio de la gerente del Shotgun Bar con un rifle de francotirador. Usa el zoom del arma para examinar a todos los barcos que van entrando en el puerto. Cuando veas un piloto con camisa morada y un sombrero azul verdoso adornado con una pluma, dispárale sin compasión en plena cabeza 15.



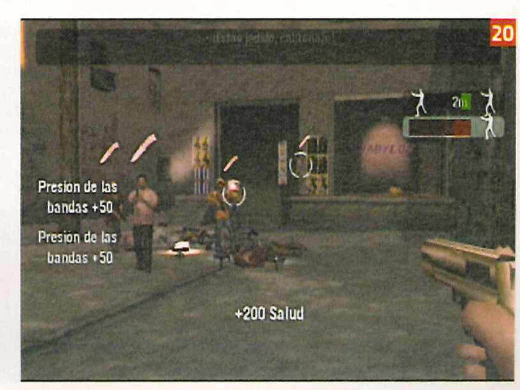


5. EL BABYLON CLUB

Debes proteger a un VIP y sacarle por la puerta trasera del club. **Corre hasta la barra del fondo** y baja las escaleras de la derecha mientras abates a algún que otro pistolero 16. Después **entra en los baños** de la planta inferior, donde verás al asustado **VIP** 17. Ahora tendrás que emprender el camino de vuelta en su compañía. Dispara a los pistoleros que te van cerrando el camino y date prisa para no ser rodeado 18. **Es mejor que no pares de avanzar**, aunque sin dejar atrás a tu protegido. De vuelta **en el despacho del gerente**, ve a la derecha para entrar en la **cocina**, donde te espera algún mafioso más 19. Sal por la puerta de atrás y **corre con el VIP hasta la luz roja**. Una vez allí, tu misión será **repeler a los enemigos** que van saliendo hasta que un coche venga a recoger al VIP. Utiliza la furia para que sea más fácil 20.











6. MARINA STOREHOUSE

Desde la misma entrada del almacén, comienza a disparar contra los guardas de Nacho mientras sigues acumulando bolas 21. Cuando hayas limpiado la parte baja, **sube por las escaleras de la derecha** y aguarda junto a la esquina para enviar a mejor vida a otro grupo de mafiosos más 22. Sigue subiendo hasta el tejado y entra en modo furia para acabar con los pistoleros que allí esperan 23.
Tras esto, un nutrido grupo de enemigos comenzará a dirigirse hacia el tejado desde la parte trasera del almacén. Cuando lo veas, **baja un piso y espérales tras una esquina**. Luego, según van llegando, elimínales de uno en uno o por parejas 24.
Cuando consigas que no quede ni un solo guardia en pie, aparecerá **un helicóptero que empezará a dispararte**. Tampoco te asustes demasiado. Para acabar con él, simplemente **regresa al tejado y ametrállalo** sin descanso hasta que explote 25.







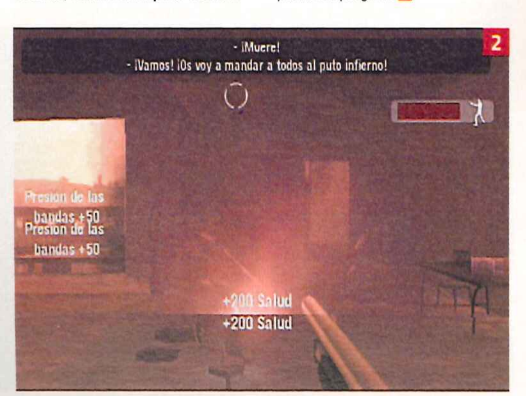
03 ISLAS

1. El BAR DE VENUS

Aparte de aumentar tu nivel de reputación, **para seguir avanzando en el juego tendrás que ayudar** aquí a uno de los lugareños de las islas. No te lo pienses y lánzate a la tarea, que no es otra que **rescatar a su hija**, secuestrada en un hotel en construcción. Y, por supuesto, estará muy bien custodiada. Una vez que llegues al hotelito en cuestión, comienza a **repartir metralla entre los villanos** y sube por las escaleras que verás 1.
Llegado a la segunda planta, no te arriesgues y **entra en el modo furia para arrasar** con todo lo que veas que pueda ser peligroso 2.







MATONES

Según avanzas en el juego podrás desbloquear a un trío de matones dentro del menú de exóticos.
- **EL CHÓFER: un experimentado conductor con el que podrás realizar misiones relacionadas con el robo de vehículos, distribución de estupefacientes y trabajos de despiste policial 1.**
- **EL EJECUTOR: un forzudo matón experimentado en la lucha cuerpo a cuerpo y en el manejo de armas de fuego de gran calibre 2.**
- **LA ASESINA: una francotiradora de primer nivel con la que podrás eliminar limpiamente a cualquier rival desde largas distancias.**

Con estos tres personajes podrás llevar a cabo pequeñas misiones que te serán muy útiles para incrementar ganancias y reputación.





No tardarás en **descubrir a la chica**, a la que podrás ordenar que te siga 3. No te la dejes atrás y ábrete camino hasta el coche. Aún no ha terminado el rescate: conduce a toda velocidad de vuelta al bar de Venus 4.

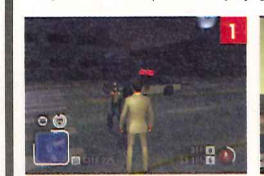


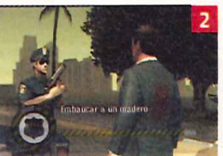




LA POLICÍA

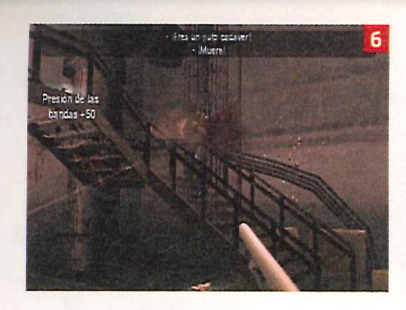
La visibilidad es un concepto fundamental dentro de tu relación con la policía. Si conduces temerariamente o realizas tus desmanes criminales a la vista de los demás viandantes, tu visibilidad (la línea blanca que circunda el mapa en la esquina inferior izquierda de la pantalla) comenzará a aumentar, provocando que **la policía se "interese"** por tu situación 1. Aquí tendrás que recurrir a tus dotes persuasivas, o lo que es lo mismo, a **superar con éxito el minijuego de rigor** 2. Si lo haces bien, podrás seguir libremente tu camino, pero si fallas te serán decomisados tu dinero en efectivo y tus drogas.
Una vez que tu visibilidad llegue al máximo, una línea roja comenzará a crecer alrededor de la blanca y ya no habrá posibilidad de embaucar a la pasma. Lo único que te quedará entonces será **intentar huir** del radio de acción policial, cuyas patrullas recibirán orden de dispararte a matar 3. **Si la línea roja llega al límite, entonces ya estarás totalmente perdido** y no podrás hacer más que rezar tus últimas oraciones 4. Por último, decir que la sensibilidad de la línea de visibilidad es directamente proporcional al grado de presión policial, el cual también puedes rebajar **pagando dinero en el menú de presión.**











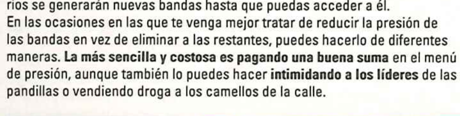
6



7

2. NACHO CONTRERAS

En el petrolero casino de Blacksands, tu objetivo es **Nacho Contreras.** Avanza por los pasillos **siguiendo su rastro en el mapa** mientras vas acabando con los esbirros que te salen al paso 5. Un poco más adelante bajarás a **un despacho**, donde serás recibido por varios pistoleros y **deberás usar la furia ciega** para acabar con todos 6. Sube por las siguientes escaleras metálicas, recoge las **drogas** que veas en el suelo y llegarás a una amplia nave. Crúzala por la **pasarela de la izquierda** mientras abates a los enemigos de ambos lados 7. **Cuidado con los barriles explosivos,** ni se te ocurra protegerte tras ellos. Ya en el extremo opuesto de la nave, sigue avanzando y llegarás al primer **punto de control.** Ahora tu objetivo será el de **alcanzar la cubierta superior.** Ábrete paso a balazos hasta las escaleras exteriores 8.



↘ LAS BANDAS DE MIAMI

A lo largo y ancho de los cuatro distritos del mapa puedes ver distribuidas **decenas de calaveras:** son los centros de operaciones de las diversas bandas callejeras que pueblan la ciudad 1. Estas bandas supondrán uno de tus mayores quebraderos de cabeza, ya que **si su presión es muy elevada harán todo lo posible por eliminarte** o arruinar tus trabajos de distribución de droga.
Tu objetivo principal será **hacerlas desaparecer,** para lo cual deberás visitar sus zonas de control y emprenderla a balazos contra sus componentes 2.
Para realizar esta tarea con la máxima eficacia, será requisito indispensable que **acabes con el líder de la banda,** dueño normalmente de un más que apetecible botín de dinero y drogas 3. Tampoco deberás **dejar escapar a ningún miembro** que intente huir a última hora, ya que dará el chivatazo y la banda no tardará en volver a recomponerse 4. Sólo podrás exterminar bandas en los territorios de los que seas dueño o que estén en disputa. En los otros territorios se generarán nuevas bandas hasta que puedas acceder a él.
En las ocasiones en las que te venga mejor tratar de reducir la presión de las bandas en vez de eliminar a las restantes, puedes hacerlo de diferentes maneras. **La más sencilla y costosa es pagando una buena suma** en el menú de presión, aunque también lo puedes hacer **intimidando a los líderes** de las pandillas o vendiendo droga a los camellos de la calle.


1



2


3


4


8


9


10



11



12



13

Sube por ellas, luego baja otras y te toparás con otro **alijo** 9. Sigue avanzando mientras aplacas a más mafiosos y alcanzarás otro **punto de control.**
Tu siguiente objetivo es **una pareja de francotiradores** que te disparan desde el fondo de la cubierta. Agáchate, avanza en zigzag y cúbrete un par de veces tras las pilas de cajas 10. Cuando estés cerca, usa la escopeta para eliminarles 11. Eso sí, **apunta de manera manual.** Verás que **Nacho se arroja al agua** para huir. Desde tu posición, **apúntale con el rifle de francotirador** y provócale una herida sangrante 12. Los tiburones se encargarán...

3. EL JEFE DEL MUELLE

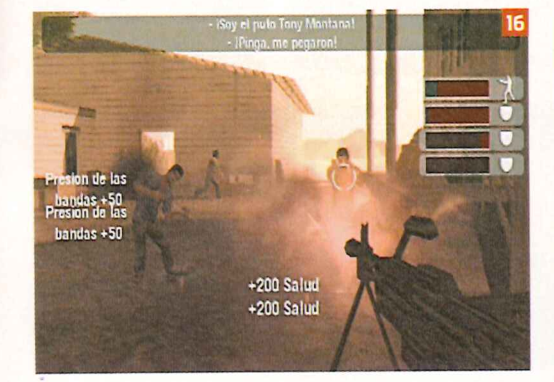
Debes **defender los tres grupos de barriles** y evitar que maten al jefe del muelle. El primer **furgón de mafiosos** llegará por la izquierda. Ametrállalos manualmente según intentan acercarse a los barriles de la izquierda y ten cuidado de no alcanzar al jefe 13.
Tras reprimir al primer grupo, verás aparecer otro furgón por la derecha. Actúa igual que antes mientras vas acumulando bolas 14. Cuando acabes, un nuevo grupo aterrizará sobre la **plataforma de la grúa** que tienes detrás. Dispárales sin descanso, pero intentando **no apuntar demasiado cerca de las pilas de barriles explosivos** 15. La onda expansiva puede acabar con tu compañero. **Un cuarto grupo de matones llegará en lancha.** Entra en furia ciega y lánzate a por ellos 16.



14



15



16


17


18





4. EL INFORMADOR

En esta misión debes perseguir a un informador que huye en barco. **Puedes acabarla por la vía rápida si muestras la destreza** suficiente en el manejo de las armas de fuego.
Basta con que subas a la lancha atracada en el muelle y te acerques a toda velocidad hacia el barco en cuestión 17. Después **apunta al informador en su puesto de conducción**, dispárale en pleno melón y caerá fulminado al agua 18. Así de fácil.

Otra forma de terminar el encargo es acribillando el barco hasta conseguir que explote por los aires, pero la aparición de varias lanchas enemigas te hará la tarea más difícil 19. Tú eliges.

5. PETROLERO DE NACHO

Comienzas en un helicóptero, desde el cual deberás ametrallar a las bandas que te acosan procurando no dañar al otro helicóptero que te escolta 20. Cuando llegues hasta el carguero, ametralla a rabiar a todos los tripulantes que veas en la cubierta 21. Así te será más fácil el posterior descenso. **Nada más aterrizar** en popa, abate a los tres mafiosos que se lanzan a por ti y desactiva la primera **bomba** pulsando ● dentro de la franja de éxito 22. No te equivoques...
Enseguida verás aparecer un par de lanchas. **Sube a la ametralladora fija** de la derecha y acaba con ellas 23. Si apuntas bien, podrás hacerlo matando al piloto en vez de explotándolas, lo que es más fácil y rápido.













La segunda **bomba** está en la **bodega de carga**. Baja por escaleras de la derecha, sal brevemente al pasillo de la izquierda y luego vuelve por la siguiente puerta para alcanzar la bodega. Como la estancia está repleta de pistoleros, **entra en modo furia** para eliminarlos a todos 24 y después, con la sala limpia, desactiva la bomba.
La tercera **bomba** se encuentra **junto a la proa**, así que vuelve por donde has venido y avanza hacia allí mientras te deshaces de algún enemigo más 25. Desactívala también.
Por último, tendrás que **eliminar al capitán**. Corre hasta el puente y le verás en el **balcón de proa**. Dispárale hasta que caiga 26.
Tras una breve elipsis, llegarás al muelle de Industrial Park, donde varios pistoleros se lanzarán a por ti con intenciones poco amistosas. Comienza este breve anexo de la misión avanzando mientras te proteges tras las cajas y eliminas a tus primeros enemigos 27.
Después, cuando los mafiosos empiecen a llegar en oleadas, entra en modo furia y lánzate a por ellos para acabar con todos 28. Uno de ellos, la **X en el mapa, es el capataz**, así que no le dejes escapar.







OJITO CON EL MAR

Como podrás comprobar, una de las muchas virtudes de Tony Montana es su estimable capacidad natatoria. Esto te resultará de lo más provechoso en algunas situaciones en las que te veas acorralado por la policía y la única salida que te quede sea lanzarte al mar. Si lo haces y comienzas a nadar a buena velocidad, es bastante posible que la policía pierda tu pista y deje de perseguirte 1. Eso sí, no te acostumbres demasiado al agua, ya que si nadas durante largo tiempo serás presa fácil de cualquier tiburón que aceche las costas 2.







04 SOUTH BEACH









1. MACAU FAST FOOD

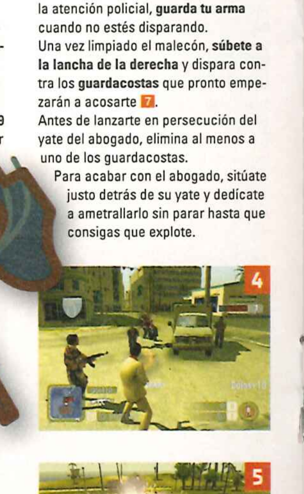
Debes **escoltar desde un helicóptero a un barco pesquero** que tiene que recoger **ocho aletas de tiburón**.
Mientras realiza su tarea, varias lanchas de mafiosos intentarán destrozarlo, lo que tú deberás evitar ametrallándolas con precisión desde las alturas **1**. Primero, **observa el mapa para ver desde qué dirección** vienen las naves enemigas, que lanzan sus ataques de dos en dos. Cuando las tengas bien localizadas, dispara frenéticamente sin permitir que se acerquen demasiado a tu protegido y también **con cuidado de no dañarlo tú mismo** **2**. Una vez que hagas explotar a una de estas parejas de lanchas, el pesquero se detendrá y recogerá una aleta **3**. Repite el mismo proceder durante las otras siete recogidas y cumplirás con éxito el encargo.

2. CHI PESO TRATTORIA

Comienza saliendo a la fachada del restaurante para **proteger al gerente** de la llegada del primer grupo de mafiosos **4**. No olvides acumular bolas, que luego te harán falta.
Tras este primer ataque, **sigue a tu protegido** hasta un lateral del restaurante y dispara a bocajarro a los dos matones que se acercan en un descapotable. Después sigue al gerente **hasta la terraza de arriba** y verás llegar a más coches y una camioneta. La cosa podría ponerse dura, así que vuélalos en pedazos con los **cohetes de tu M-79** **5**. Cuando el dueño regrese al interior del restaurante, vuelve a seguirle hasta allí, **entra en modo furia ciega** y acribilla a todos los pistoleros que intentan tomar el local.

3. SWANSONG HOTEL

En cuanto acabes de hablar con el gerente del hotel, coge tu coche y **corre hacia el malecón**.
Allí, una decena de pistoleros saldrán a tu encuentro y tendrás que quitártelos de encima **6**.
Para que tu visibilidad no llame mucho la atención policial, **guarda tu arma** cuando no estés disparando.
Una vez limpiado el malecón, **súbete a la lancha de la derecha** y dispara contra los **guardacostas** que pronto empezarán a acosarte **7**.
Antes de lanzarte en persecución del yate del abogado, elimina al menos a uno de los guardacostas.
Para acabar con el abogado, sitúate justo detrás de su yate y dedícate a ametrallarlo sin parar hasta que consigas que explote.



A ALMACENES
T TAPADERAS
G GARAJES
M MUELLES
B BANCOS
C CARRERAS

1 Banco South Beach
2 Chipeso Trattoria
3 Garaje Reparación
4 Macau Fast Food
5 Swamsong Hotel
6 Sun Ray Hotel
7 Carreras Traficante
8 Shoreline Storage













4. SUN RAY DE NUEVO

Sube a ver al **traficante nervioso** del apartamento de arriba y, tras hablarle, acaba con los 4 pistoleros que te atacarán **8**. Baja rápido las escaleras y **sube al todoterreno** para seguir al traficante. Se trata de un **recorrido sencillo** en el sólo debes preocuparte de que el narco no se aleje demasiado **9**.

En el muelle, **cogerá un helicóptero**. Síguele **saltando de plataforma en plataforma**, sin perder velocidad y orientando bien el coche o caerás al agua **10**.

En tierra firme, **sitúate cerca del helicóptero** y ametrállale hasta que explote **11**. No te quedes muy quieto o las bombas que lanza te alcanzarán.



BANCOS DE ESPERMA

En cuanto llegues a Industrial Zone a través de la autopista, toma la salida de la derecha y descubrirás frente a la gasolinera de abajo un banco de esperma 1. Este singular establecimiento te permitirá canjear las bolas que tengas acumuladas por dinero en metálico. Así que ya sabes, si andas sobrado de testosterona, nada mejor que depositar aquí tu valioso excedente 2.





JUEGOS Y APUESTAS

Los juegos de azar y las apuestas son otras dos rentables maneras de conseguir dinero fácil. En muchos de los escenarios de la aventura, especialmente en centros recreativos y casinos, **puedes encontrar varios tipos de juegos de azar** con los que puedes probar suerte **1**. Aquí verás las clásicas **máquinas tragaperras**, en las que con sólo cincuenta dólares puedes llegar a ganar premios de miles de dólares **2**; las **máquinas de videopoquer**, donde una buena mano de cartas te puede hacer ganar hasta más de medio millón de dólares **3**; y **mesas de "blackjack"** donde también podrás llenar tus bolsillos.
En lo que se refiere a las apuestas, **puedes jugarte tu dinero en las peleas del petrolero** de las islas. Aquí tendrás que apostar por uno de los dos combatientes, analizando a fondo previamente las características físicas de cada uno de ellos **5**. Si tu elegido acaba saliendo victorioso de la lucha, te embolsarás un buen fajo de billetes.

















5. SHORELINE STORAGE

Para poder entrar en el almacén, ve hacia la calle de la izquierda y verás una **pequeña cuesta**. Úsala como rampa para **saltar con el coche** y entrar en el recinto [12].

Una vez dentro, acaba con todos los mafiosos que salgan a por ti mientras vas acumulando bolas [13]. Entra ahora en la **caseta de la derecha**, asómate al garaje y retrocede en cuanto comiencen a dispararte. **Aguarda junto a la puerta** y mata a los dos pistoleros que se acercan a por ti [14].

Entra en el garaje, ametralla a los tipos que te disparan desde encima de las cajas y sube por las escaleras del fondo. Llegado a la oficina, abate a tiros al gerente y coge su **pistola Deagle** [15]. Usando la pistola del gerente, acaba desde la distancia con el grupo de matones que empiezan a desfilar hacia tu posición [16]. Después, si lo necesitas, coge el **botiquín** del garaje.

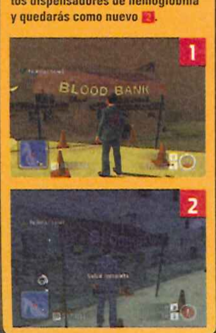
Sal de nuevo al exterior en modo furia y aniquila a todos los pistoleros que veas a tu alrededor [17]. Acaba también con los que te disparan desde lo alto y que si no te complicarán la vida.

En ese instante, **varios barcos llegarán al muelle**, situado a la izquierda de la cuesta. Antes de dirigirte hacia allí, espera que varios matones desembarquen y se acerquen al almacén. Elimínalos a todos y **haz acopio de bolas** burlándote de ellos [18]. Cuando hayas llenado la barra, **ármate con el bazuka,** entra en modo furia y revienta los dos barcos rápidamente. Otra pareja de naves llegará inmediatamente para suplir a las destruidas. Vuelve corriendo al almacén y repite la táctica de acumular bolas con los mafiosos que vayan llegando. Luego vuelve a reventar con el bazuka a los dos nuevos barcos. Misión cumplida.



BANCOS DE SANGRE

Dibujados en el mapa como gotas rojas, los bancos de sangre te serán sumamente útiles para recuperar salud a cambio de unos cuantos dólares [1]. Si sales malparado de un tiroteo o quieres recobrar energías en mitad de un enfrentamiento con alguna banda, acércate a uno de estos dispensadores de hemoglobina y quedarás como nuevo [2].









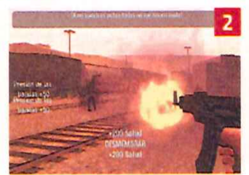
GARAJES DE REPARACIÓN

Señalados en el mapa con el dibujo de una llave inglesa, los garajes de reparación te resultarán indispensables cuando tu coche esté seriamente dañado y necesites arreglarlo imperiosamente [1]. Lo único que tendrás que hacer es detenerlo bajo los chorros de agua y, casi milagrosamente, quedará como nuevo en cuestión de segundos [2].



05 NORTH BEACH









1. DESCARGAR

Antes de comenzar, **carga un bazuka o un arma similar** en tu arsenal, ya que te será muy útil al final de la misión. Tu objetivo es **buscar camiones**.

Ve hacia la izquierda y alcanza la primera **luz roja** mientras abates a los mafiosos que la custodian [1]. Otra **luz** se encenderá en un **garaje** alejado. **Entra en modo furia** (has acumulado bolas durante el trayecto) y despeja de enemigos las **vías de tren** hasta llegar a ella [2]. Una vez allí, llegará el **conductor del camión**. Desde tu posición, dispara a todo el que se le acerque [3].

Ahora tendrás que ir en **busca de otro camión.** Ve hacia la **luz** que tienes junto a ti y sal por tu izquierda, acabando con al enemigo que aparece [4]. Acaba con dos más y sigue avanzando. Al final del vagón, gira hacia la izquierda y corre hacia la X del mapa mientras finiquitas a algún pistolero más [5].







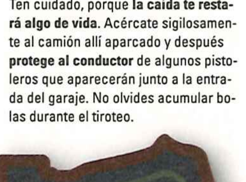








Si te hace falta, en el porche de la derecha puedes recoger un **botiquín**. Tras alcanzar la luz, verás un gran grupo de mafiosos en el interior del garaje. **Aquí tienes dos opciones**. La primera y más complicada, entrar por ahí al garaje y acabar con todos tus enemigos usando la furia. La segunda, más sencilla, consiste en **correr hasta el edificio del fondo**, subir por las escaleras hasta el tejado y, desde allí, saltar al otro lado. De esta forma, te situarás junto a la otra entrada del garaje 6. Ten cuidado, porque **la caída te restará algo de vida**. Acércate sigilosamente al camión allí aparcado y después **protege al conductor** de algunos pistoleros que aparecerán junto a la entrada del garaje. No olvides acumular bolas durante el tiroteo.

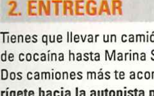





Para el último camión, coge el coche que verás aparcado y conduce hacia la luz roja del fondo, el taller de coches robados indicado en el mapa. Bájate al llegar al punto de control y comienza a abatir a los mafiosos que te salgan al paso mientras **te proteges tras los contenedores** 7. Después entra en **modo furia y corre hacia el camión** mientras eliminas a todo el que se ponga por delante. Si después todavía queda alguien, abátelo sin contemplaciones 8. Una vez limpio el garaje, tu objetivo será **eliminar a Colosis**.



Sube por las escaleras que hay junto al camión y llegarás a una **sala repleta de archivadores.** Aquí tendrás que alcanzar a Colosis al tiempo que te defiendes de otros mafiosos. Como los disparos de Colosis son casi letales, **lo mejor es que te armes con un bazoka** o un arma similar y le finiquites con un par de buenos misilazos 9.
Si se esconde tras la mampara del fondo, **elimina con otra arma a sus esbirros** hasta que vuelva a aparecer 10. Si te quedas sin armas contundentes o careces de ellas, no dudes en utilizar la furia ciega.



2. ENTREGAR

Tienes que llevar un camión cargado de cocaína hasta Marina Storehouse. Dos camiones más te acompañan. **Dirígete hacia la autopista por la primera desviación** a la derecha y después sube la rampa que te lleva a ella 11.









Avanza y **pronto te perseguirán coches** mafiosos. Carga contra ellos para empujarles contra otros coches 12. Si se ponen muy pesados dispárales 13. Después coge la **primera desviación hacia la izquierda**, vuelve a girar un poco más adelante hacia el mismo lado y después **sigue recto hasta la luz roja dentro del Marina Storehouse** 14. Terminaste la primera parte.

La segunda parte de la misión consiste en **volver al taller de coches robados** para confirmar que Maribel está haciendo la otra entrega. **Coge el coche junto al camión** (si ha sido dañado llama a tu chófer) y repite el recorrido 15. Avanza sólo hasta la autopista: recibirás una llamada y el objetivo variará. El camión de tu compañera está siendo atacado y tienes que ir protegerla.

TIENDAS TAPADERA

Una vez superada una misión, la mayoría de ellas relacionadas con la protección de un comercio, se te ofrecerá la posibilidad de **adquirir ese mismo establecimiento** 1. A cambio de una suma de dinero que, según avanza el juego, irá haciéndose más y más cuantiosa, **podrás convertir la tienda en una tapadera** donde trapichear con tus negocios sucios. Aparte de usarlas en las operaciones de distribución, también podrás usar las tapaderas para colocar diferentes cantidades de "mercancía" a cambio de un dinero razonable 2. Pero para que todo marche sobre ruedas, te será **casi indispensable proveerte de un sistema de vigilancia** intensiva que frene momentáneamente las embestidas de las diversas bandas 3. Por unos cuantos miles de dólares podrás **instalar cámaras y contratar a varios matones** para que velen por la seguridad del comercio-tapadera 4.













19



20

↘ ARSENAL PERSONAL

Para defenderte con las suficientes garantías, contarás con un importante arsenal que podrás ir ampliando según vayas ganando dinero y reputación. El maletero de tus vehículos te servirá de armero, ya que no podrás llevar nunca más de tres encima. Entre los diversos "juguetitos" de los que podrás hacer uso durante los tiroteos se encuentran:

- **Pequeñas pistolas de fácil manejo y transporte.**
- **Impotentes ametralladoras de diferentes tamaños.**
- **Contundentes lanzadoras de misiles (1).**
- **Si te gusta actuar con algo más de sigilo, también dispones de una tubería y una sierra mecánica (2).**

Para acceder a todo el catálogo de armas tendrás que desbloquear al traficante y hacer tratos con él (3). Encontrarás traficantes en varios puntos del mapa y podrás comprarles armamento y munición.


1


2


3

Da media vuelta y corre a toda pastilla hacia el donde de Little Havana, donde ha sido cercada (16). Cuando llegues hasta allí, baja del coche y dispara sin descanso a los criminales que están atacando el camión y a Maribel (17). Cuando acabes con ellos, sube al camión con Maribel y llévalo hasta el Havana Storage para terminar la entrega.

3. ANGEL DUST DONUTS

Tu misión aquí es **alejar a una patrulla de policías** de la tienda de rosquillas. Una vez subido al coche policial, **sigue el recorrido de luces** que se van iluminando por las calles (18). Otros coches de policía te acosarán y deberás cargar contra ellos para intentar sacarlos de la carretera (19). Pon el máximo de atención en la conducción, ya que tendrás que **dar bastantes volantazos** para seguir el recorrido marcado (20). También procura moverte en zigzag para evitar sus disparos y **coger atajos** para que tus perseguidores se estrellen (21). Una vez que alcances la rampa final concluirás la misión (22).

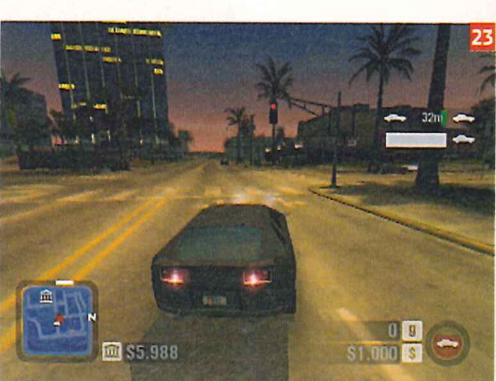
4. WHIPPET GAMBLING

Debes **recuperar un coche deportivo** para que el gerente de los recreativos se cobre así una deuda.

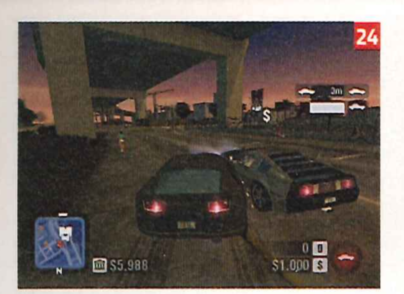
Coge uno de tus **coches más rápidos y mejor blindados** y conduce hacia el hotel. Antes de llegar, el deportivo cruzará delante de tus narices y se iniciará la persecución. Pisa el acelerador al máximo y **permanece muy atento a la posición de tu perseguido en el mapa,** ya que sus cambios de dirección son constantes (23). Si te retrasas más de 300 metros, la operación fracasará. Una vez que llegues a su altura, **carga con fuerza contra una de las puertas** laterales del deportivo (24). Si lo haces con la suficiente dureza, el conductor permanecerá aturdido durante unos instantes, tiempo que debes aprovechar para entrar en el vehículo y llévartelo (25). Una vez que tengas el coche en tu poder, **intenta no estropearlo** más de lo que ya estará y llévalo hasta el taller de coches robados de South Beach (26). No te entretengas, ya que su dueño saldrá a perseguirte.


21


22



23

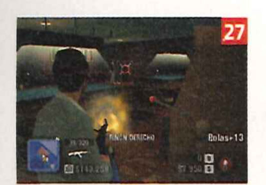


24



25


26



27



28

5. PENINSULA LOUNGE

Tienes que acabar con un **policía corrupto** que aguarda en la puerta trasera. Cuando te acerques correrá hacia el muelle y tendrás que vértelas con **tres guardas.** A los dos primeros puedes eliminarlos **desde la puerta de la gerencia** (27). Acaba con el otro, sal por la puerta y sube despacio las escaleras. Te esperan varios matones con sierras mecánicas: reacciona rápido (28).

↘ DISTRIBUCIÓN POR MIAMI

Una vez que llegues a un acuerdo con un proveedor y abastezcas uno de tus almacenes con un buen alijo, dispondrás de la oportunidad de **distribuir la mercancía por tus tapaderas** y recoger las ganancias (1).

Lo primero **es estudiar atentamente el mapa y trazarte un recorrido** que te permita ir visitando las diversas tiendas en el menor tiempo posible. Después súbete a uno de tus coches más rápidos y ponte en marcha. El dinero lo tienes que recoger en la **parte trasera de cada tapadera,** por lo cual en ocasiones tendrás que acceder a través de atajos o estrechos callejones (2).

El mayor peligro en estas operaciones de distribución son **las bandas rivales, que pueden localizarte** desde su vehículos y comenzar a asediarte (3).

Más complicado aún es cuando optan por asaltar una tapadera, lo que te obligará a intervenir con armas de fuego para **evitar que la destruyan.** Eso sí, analiza los pros y los contras de cada situación, porque en ocasiones te resultará más rentable seguir distribuyendo y abandonar la tapadera a su suerte (las reparaciones no suelen ser demasiado costosa) en lugar de enfrascarte en una refriega de tiros de la que puedes salir muy mal parado. De todas maneras, antes de comenzar una distribución **es recomendable que reduzcas la presión de las bandas** y que acabes físicamente con las que pululan por los alrededores de alguna de tus propiedades.

Una vez que hayas distribuido toda la mercancía o la que consideres suficiente, **aparca en la luz roja de los garajes que se abren junto a las sedes bancarias** y después blanquea el dinero (4).


1


2


3



4







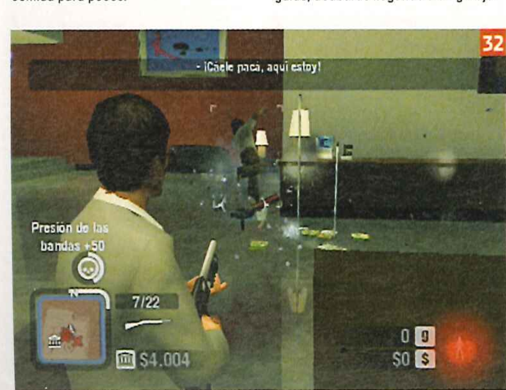
En cuanto acabes con ellos (ya sabes, tienes que ser rápido), verás que el **poli huye en una lancha.** Si tienes bolas suficientes, **usa la furia para finiquitar al nutrido grupo** de enemigos en tu camino hacia el muelle 29; si no las tienes, hazlo reculando unos metros y esperando que se vayan acercando poco a poco.
Después súbete a la lancha que verás en el muelle y avanza a toda pastilla en busca de tu objetivo.
Una vez que le des alcance, **sitúate a su rebufo** y comienza a disparar con la ametralladora 30.
Pronto verás aparecer a algunos **secuaces del policía, que te acosarán** desde sus barcas. Ametrállales también si ves que te están inflingiendo demasiado daño.
Una vez que el indicador de la lancha del poli baje al máximo, la embarcación explotará y tu rival pasará a ser comida para peces.

6. STEIN JEWELRY

Tu nueva misión consiste en **pararles los pies a una banda de atracadores** acostumbrados a robar asiduamente en el mismo banco. **Tras hablar con Stein, coge su coche en el callejón** y llévalo hasta la entrada del banco 31. Una vez dentro, **pillarás a varios miembros de la banda** cometiendo una de sus tropelías. Desenfunda rápidamente y acaba con ellos mientras acumulas más bolas 32.
Cuando el resto de malhechores huya, regresa a tu vehículo y **comienza a perseguir al coche rezagado** de la banda. Al principio te costará seguirlo, pero no tardará en reducir notablemente su velocidad. **Mantente siempre a una distancia prudencial** para que no te alcancen sus balas, entre cincuenta y sesenta metros de distancia 33. Si no pierdes la estela de tu perseguido, acabarás llegando a un garaje.
Sube hasta el último piso y te toparás con **la banda de atracadores al completo.** Para acabar con ellos sin demasiadas complicaciones, **activa la furia ciega y fríeles** a balazos.

7. COCO 'S LOUNGE & DISCO

Tienes que **defender a la gerente del bar** de los hombres de Gaspar Gómez. Comienza cargándote a los dos pistoleros que intentan entrar en el despacho. Cuando acabes con ellos, **corre al callejón trasero y sube al tejado** por las escaleras de la izquierda. Una vez allí, recoge del suelo el **rifle con mira telescópica** y acaba con el francotirador que te dispara desde el edificio de enfrente 34. Vendrán muchos más hombres de Gaspar.
Regresa entonces rápidamente al despacho de la gerente y comienza a abatir a todos los malhechores que vayan













entrando por la puerta antes de que dañen a la chica 35.
Cuando la chica vuelva a estar fuera de peligro, aparecerá **otro francotirador,** ahora en la azotea de un edificio todavía más a la izquierda que el anterior. Vuelve corriendo hacia el tejado y mátalo de otro certero disparo de rifle. Acaba también con otra pareja de criminales que va a pie y regresa a la gerencia para eliminar a los que se te hayan escapado 36. De nuevo aparecerá otro francotirador, ahora a pie de calle. Ve hacia las escaleras y sube sólo el primer tramo. **Asómate por el balconcillo, dirige el rifle** hacia la derecha y acaba con él 37.
Ahora **llegará un helicóptero.** Sigue subiendo hasta llegar al tejado y ametrállalo o dispárale con el lanzamisiles hasta que explote 38. Después aparecerá **un último francotirador** más, situado en lo alto de uno de los edificios de atrás. Gírate y acaba con él de un disparo de rifle. Después vuelve a bajar al club, **activa la furia ciega y finiquita a los últimos criminales** que se acerquen al despacho.

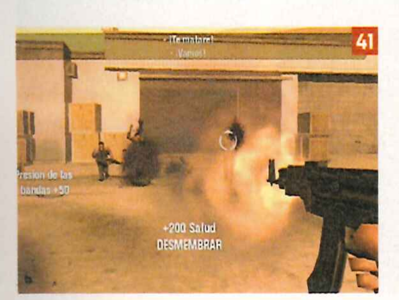
8. LEOPARD RAIL YARD STORAGE

Desde la entrada del almacén, **comienza disparando junto a tus matones** a los guardas que lo custodian 39. Cuando hayas terminado con el primer grupo, avanza unos metros y usa tu rifle para acabar con la pareja de francotiradores del edificio de la izquierda 40.
Usa también esta misma arma para **eliminar a los mafiosos que hacen guardia al fondo del almacén.** Después activa la furia y finiquita también a otro grupo de pistoleros que te atacaran desde un lateral y también desde el fondo 41.
Hecho esto, corre hacia la entrada lateral y abre la verja para que puedan entrar más de tus matones.
Ahora serás asediado por una **pareja de helicópteros.** Saca tu **ametralladora SAW,** levántala para apuntar hacia arriba y reduce a cenizas a los helicópteros con un buen par de ráfagas 42. Si necesitas salud, puedes encontrar un par de **botiquines** en el almacén.





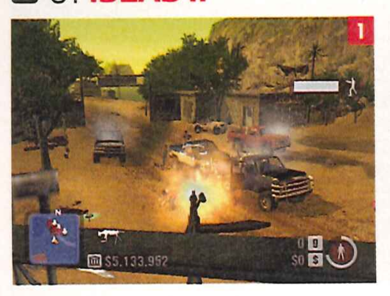


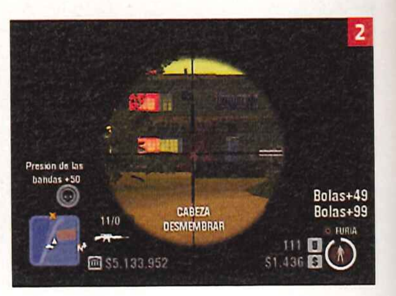




MATAR A SOSA

01 ISLAS II





1. LA PLANTACIÓN

Comienzas **defendiendo el perímetro de la plantación de Lobster Cay.** Ponte a los mandos del **arma fija y dispara sin pausa tanto a los jeeps** como a los pistoleros que se vayan acercando 1. Una vez defendida esta área, **sube en el jeep hasta la casa de la plantación.** De camino, elimina en modo francotirador a la pareja de mafiosos protegidos tras una barricada frente a la casa 2. Después habla con Sandman, al que ahora deberás proteger 3.

Sal de la casa y comienza a batallar contra los **guerrilleros apostados en el tejado** de enfrente y contra los jeeps que van llegando 4. Usa contra ellos todo tipo de armamento, especialmente el **bazuka**, y si ves que tu salud está muy menguada, usa la furia ciega. Aparte de para otros objetivos, el bazuka te será muy útil para hacer frente a la **pareja de helicópteros** que te atacarán desde las alturas 5. Aquí será importante que tengas el coche aparcado cerca para poder **recargar munición de bazuka en el armero.** Si sigues necesitando medicinas, puedes encontrar un par de **botiquines** en el interior de la casa. El último enemigo del combate será una **furgoneta blindada,** a la que podrás reducir acribillándola a balazos o con otro bazukazo 6.









2. TRANQUILANDIA

Una vez que desembarques, **avanza acuclillado entre los árboles** de la izquierda mientras te deshaces de los colombianos que te vayan saliendo al paso y haces explotar algunos barriles de queroseno 7. Una vez en la **reserva de armas**, coge el **botiquín** y recarga tus armas. Vuelve a salir y sigue avanzando por la izquierda hasta llegar a un campamento, donde deberás repartir más metralla entre los pistoleros que salgan. Cuando dejes la zona despejada, entra en las diversas casas y roba los **tres paquetes de droga** 8. Cruza por el puente y llegarás hasta una caseta donde podrás recargar **salud** y más **municiones** 9. Luego continúa por el camino de la izquierda y alcanzarás otro campamento.







CONTRA BAND

Para iniciar esta otra misión secundaria **tendrás que viajar hasta la pequeña isla de Devil's Cay.** Tu primer objetivo allí será llevar un barco hasta el muelle de Blacksands. Una vez que lo hagas, unos piratas te lo robarán. Llama a uno de tus barcos exóticos, uno con un buen blindaje, y **persigue al yate robado** sin destruirlo mientras te deshaces de otros barcos piratas que te acosan 1. Cuando el barco robado atraque, elimina a los piratas que aguardan en la orilla y abórdalo 2. Ahora deberás llevarlo de vuelta a Devil's Cay. Por el camino, **un helicóptero comenzará a dispararte.** Detén por unos segundos tu nave y abátelo ametrallándolo sin descanso 3.
Cuando alcances de nuevo el muelle de Devil's Cay, observarás que ha llegado **una fragata de la armada** que empieza a lanzarte torpedos. Para hundirla, atraca en la primera orilla de la isla sin que te descubra la fragata 4. Baja del barco, corre hacia la fragata y **descarga sobre ella un buen par de bazukazos** para que vuele en pedazos. Ahora tendrás despejado el camino para atracar en la luz roja y completar la misión.









PISTAS DE SANDMAN

Una vez que establezcas contacto con Sandman en el territorio de las islas, éste te proporcionará diversas pistas. También tendrás que resolver misiones de distinto tipo que te permitirán acceder a proveedores de drogas. Como en Miami, las misiones a completar irán desde la recogida de paquetes por tierra o mar 1 hasta la intercepción y destrucción de vehículos enemigos 2, pasando por tiroteos y combates a puñetazo limpio contra clanes rivales.





REGISTRO DE EQUIPAJE

Tras terminar la misión anterior se abrirá esta nueva en el mismo lugar. Aquí el gerente del hotel de Blacksands te pedirá que hagas una sexación a golpe de puntapié de las prostitutas que trabajan en el local. El objetivo, poder desenmascarar a los travestis que están camuflados entre ellas. Pulsa ■ para propinar una patada cuando sospeches que estás frente a un travestido 1. Si te equivocas, aléjate unos metros o las prostitutas comenzarán a golpearte. Podrás distinguir a los travestis por sus facciones más duras y su incipiente barba 2.





Acuclíllate, entra en modo francotirador y ve avanzando sigilosamente mientras eliminas a los diversos guardas con disparos certeros 10. Intenta acabar de este modo con todos los que puedas y luego elimina con la furia a los restante. Con la zona limpia, **recoge la droga y rescata a los rehenes** que veas en el lugar.

Terminado tu trabajo aquí, **súbete a lancha del muelle** de abajo y avanza por el río hacia la nueva señal marcada en el mapa.

Cuando llegues a la orilla, acribilla a los primeros colombianos desde el barco y después emplea la furia para dejar medianamente despejada la zona. Si todavía quedan criminales vivos, **parapétate dentro de la primera casa** y aniquila a tus enemigos según se vayan acercando.

Después recoge los **kits médicos**, libera al rehén y roba los últimos estupefacientes que quedan 11.

Con toda la droga ya incautada, vuelve a lancha y **conduce hacia mar abierto** 12. Una vez que salgas al mar, **evita a las lanchas enemigas** y deja la embarcación en el muelle de la isla de la plantación 13.

TERRITORIOS BANDAS

Es una misión secundaria en las islas en las que tienes que acabar con un nutrido grupo de criminales. La primera hornada de mafiosos se apostará justo enfrente del hotel de Blacksands, así que sitúate junto a la fachada de éste y comienza a eliminarles con el rifle de francotirador 1. Una vez que acabes con todos, el segundo grupo ocupará los balcones del hotel. Corre ahora hasta el lado contrario y ve eliminándoles también con el rifle y la ametralladora 2. Una vez que acabes con el cabecilla de la banda, sube a los balcones del hotel y llegará una última oleada de pandilleros. Tira de ametralladora para acabar con ellos cuando se acerquen a ti.









02 BOLIVIA

1. SOSA

Estás en el jardín de la mansión de Sosa, **rodeado de sus guardas**, y con sólo una pistola. Úsala para abatir a algún enemigo y **toma su arma** 1.

Dispara a todo el que se te ponga por delante y, mientras vas acumulando bolas, **parapétate en la esquina de la derecha**, protegiendo tu espalda 2.

Cuando puedas, **entra en modo furia y arrasa.** Si lo necesitas, en el cuarto de la esquina de abajo hay un **botiquín**.

Cuando hayas despejado esta zona derecha del jardín, **sube por las escaleras y avanza hasta el balcón** donde antes se había asomado Shefield con un bazuka. Entra por ahí y elimínalo 3.

Tu objetivo inmediato será buscar a Gaspar Gómez. **Coge el bazuka y ve hasta la luz roja** del lado opuesto del jardín. Una vez allí, vuela la puerta de un disparo de bazuka 4.

Dentro del claustro, una marabunta de matones de Gaspar se lanzará a por ti.













Vuelve a entrar en modo furia para eliminarlos 5. Cuando tu camino esté medianamente despejado, sube por las escaleras del fondo a la derecha mientras sigues eliminando matones. Luego **sigue por la terraza de arriba.** Baja por las siguientes escaleras y te encontrarás con **Gaspar**. Entra en modo furia y comienza a perseguirle mientras eliminas a los narcos que le defienden 6. Finalmente, llegarás a una habitación donde podrás finiquitarle 7.

Le llega el turno a Sosa. Acércate al **portón del patio opuesto a la entrada** y llegarás a un salón donde aguarda Sosa. Apúntale con tu ametralladora y dispara antes de que lo haga él 8. La venganza habrá sido cumplida.







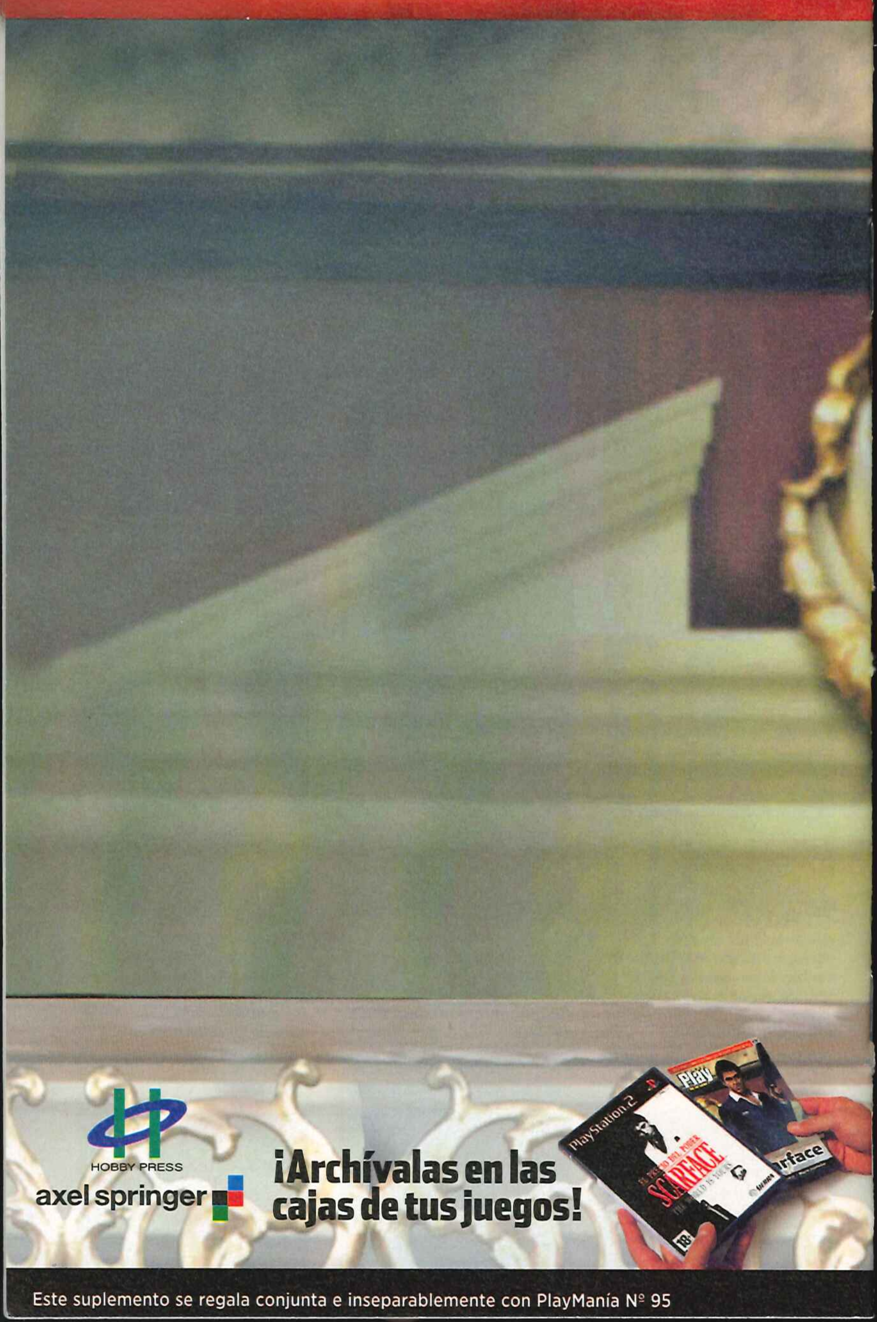
TRUCOS

Dentro de la sección de trucos del menú tienes la opción de activar códigos secretos que te harán más sencilla la aventura o simplemente desbloquearán algunas curiosidades del juego 1. Aquí tienes la lista completa:

- **Llenar el indicador de bolas:** FPATCH
- **Reducir presión policial:** FLYSTRT
- **Reducir presión de las bandas:** NOBALLS
- **Munición máxima:** AMMO
- **Rellenar salud:** MEDIK
- **Repara el vehículo:** TBURGLR
- **Aumentar presión policial:** DONUT
- **Aumentar presión de las bandas:** GOBALLS
- **Matar a Tony:** KILLTONY
- **Tema de B. Real "The World is Yours":** TUNEME 2
- **Cambiar hora del día:** MARTHA
- **Rayos Sí/No:** SHAZAAM
- **Lluvia Sí/No:** RAINY
- **Tony de traje negro:** BLACK
- **Tony de traje azul de rayas y gafas:** BLUESH
- **Tony de traje gris:** GRAY
- **Tony de traje gris con gafas:** GRAYSH
- **Tony con camisa hawaina:** HAWAII
- **Tony con camisa hawaiana y con gafas:** HAWAIIG
- **Tony con camisa explorador:** SANDY
- **Tony con camisa explorador y con gafas:** SANDYSH
- **Tony de traje blanco:** WHITE
- **Tony con traje blanco y gafas:** WHITESH 3
- **Generar Ariel MK III:** OLDFAST
- **Generar Bacinari:** 666999
- **Generar Excavadora:** DOZER
- **Generar Odin VH88:** DUMPER
- **Generar Stampede de Bodog:** BUMMER







Este suplemento se regala conjunta e inseparablemente con PlayManía Nº 95